Disk-Wizzard Modul

Best.-Nr. 98 36 91



CONRAD ELECTRONIC

Achtung!
Unbedingt lesen!
Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch.

Sie haben mit dem Disk-Wizzard Modul ein Disketten-Utility der Spitzenklasse erworben. Für einen stolzen Floppy-Besitzer ein unumgängliches Muß. Ihr Modul verfügt über eine Vielzahl von Manipulationsmöglichkeiten.
Aber aufgepaßt! Etwas zuviel manipuliert kann zu erkenntnisreichen Überraschungen führen!?! Das Disk-Wizzard Modul wird Sie begeistern!

Installation/Hauptmenü

Schalten Sie Ihren C 64 aus und stecken Sie das Modul in den Memory-Expansions-Port. Schalten Sie nun Ihren Computer wieder ein.

1. Sollte sich nun Ihr Computer mit „Modul ausschalten" melden, legen Sie bitte den am hinteren Ende des Modules befindlichen Schalter um. Am Bildschirm erscheint dann das Disk-Wizzard Hauptmenü.

2. Sollte sich Ihr Computer ganz normal mit „ready" melden, betätigen Sie bitte den Schalter und den ebenfalls am hinteren Ende befindlichen Resettaster. Hierauf erscheint die Meldung „Modul ausschalten". Verfahren Sie nun wie unter 1. beschrieben.

Hauptmenü

Sollten Sie vergessen haben Ihr Laufwerk einzuschalten, so meldet sich das Programm mit ‹NO CONNECTION WITH FLOPPY›. Nachdem Sie die Floppy angeschaltet haben, drücken Sie bitte eine beliebige Taste. Vor dem Menüpunkt „Directory" sehen Sie ein inverses Quadrat. Dies ist Ihr Cursor zur Auswahl der einzelnen Funktionen. Mit ‹CRSR-abwärts› bewegen Sie das Kästchen nach unten, mit ‹CRSR-aufwärts› oder ‹CRSR-rechts› nach oben.
Das Hauptmenü besteht aus zwei Bildschirmfenstern, zwischen denen Sie mühelos mit ‹F7› und ‹F5› oder der ‹SPACE-TASTE› hin- und herspringen können. Drücken Sie die »Return-Taste«, um einen Menüpunkt aufzurufen. Im unteren Bildschirmbereich wird ständig der Fehlerkanal der Floppy angezeigt ("STATUS:").

Folgende Menüpunte stehen zur Auswahl:

DISK-WIZZARD U 2.0 M

■ DIRECTORY	MANIPULATE
NAME/ID	DIR-SORTER
(UN) LOCK	MONITOR
COMMAND	FIND TEXT
DEFORMAT	‹EXIT›

A. Directory

Auflisten des Inhaltsverzeichnisses der im Laufwerk befindlichen Diskette.
Drücken Sie eine beliebige Taste, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

B. Name / ID

Mittels dieser Funktion kann sowohl der Name als auch die ID verändert werden, ohne eine Formatierung vornehmen zu müssen. Nach Aufruf von ‹Name / ID› werden Sie gebeten, die gewünschte Disk einzulegen.

1. Name

Hiermit kann der Name der Diskette geändert werden.
Auf dem Bildschirm erscheint unter ‹Old Name› der bisherige Name der Diskette.

Mit der Aufforderung ‹New Name› werden Sie gebeten, einen neuen Namen einzugeben.

2. ID
Änderungsablauf wie unter Punkt 1. Name beschrieben.

C. (Un)Lock

1. Lock
Schützt eine Diskette vor versehentlichem Formatieren ohne ID-Angabe (Löschen des Direktorys), Scratchen sowie vor Veränderungen des Disketteninhalts.
Beim Versuch, dennoch auf solche Disketten zuzugreifen, erscheint ein ‹73, CBM DOS V2.6 1541› Fehler.
In Block 18.0 steht an dritter Position normalerweise ‹2A›, als Kennzeichen für die Floppy 1541. Die 1541 kann zwar die Formate bestimmter anderer Commodore Laufwerke lesen, aber nicht beschreiben. Verändert man diese Kennzeichnung, so nimmt das Laufwerk an, ein unbeschreibbares Fremdformat vor sich zu haben.

2. Unlock:
Aufheben des durch Lock installierten Schreibschutzes.

3. Menü
Rückkehr ins Hauptmenü

D. Command

Diese Funktion vereinfacht das Senden von Floppy-Befehlen; lästige Open-/Close-Befehle mit entsprechenden Parametern brauchen nicht mehr eingetippt werden.
z.B. Formatieren N:Test, 12

E. Deformat

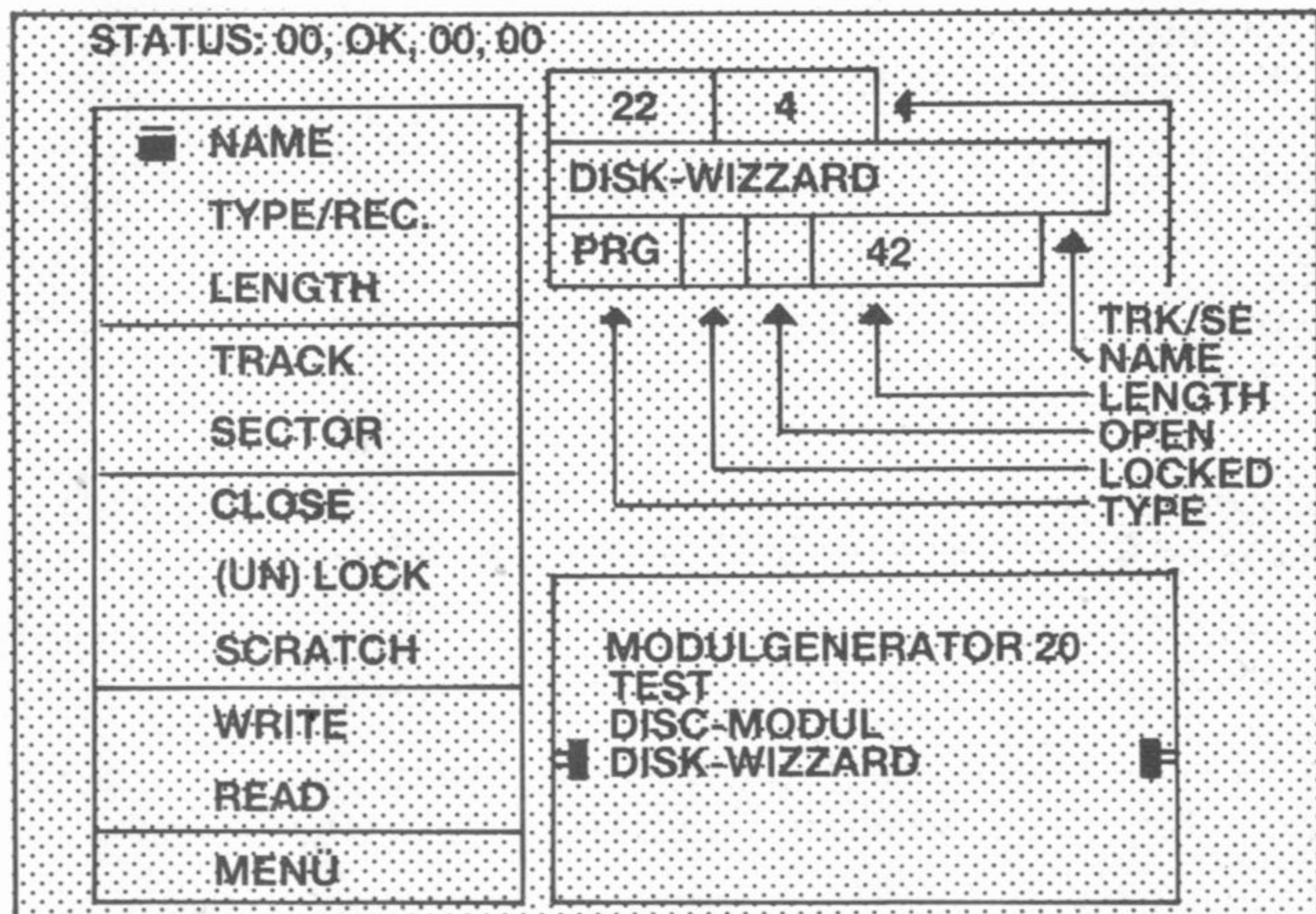
Wiederherstellen eines Directorys, nachdem ohne ID formatiert wurde. Sie müssen zuerst angeben, ab welchem Block die Files ins Directory eingetragen werden sollen.
Beim Formatieren ohne ID wird nicht, wie viele glauben, die gesamte Diskette gelöscht, sondern nur das Directory (Spur 18).

F. Manipulate

Problemloses Verändern der File-Parameter im Inhaltsverzeichnis hinsichtlich der Länge, der Extensions, des Namens usw. Nach Aufruf dieser Funktion wird das Directory eingelesen. In der linken Bildschirmhälfte ist die Kommandoleiste zu sehen. Die einzelnen Funktionen werden mit »CRSR aufwärts« und »CRSR abwärts« angewählt. Im Directory-Fenster rechts unten werden die einzelnen Files aufgezeigt, die mit den Tasten F5/F7 anzusteuern sind. Die Parameter-Felder werden rechts oben in einem Fenster, dem sogenannten Operationszirkel, angezeigt. Als kleine Hilfe sind auf die aktuellen Parameter Pfeile gerichtet und mit kurzen Erläuterungen versehen.

Parameter:

TKR/SE	Spur und Sektor des ersten Blocks
Name	Name des Files
Length	Länge des Files
Open	Zeigt ein noch offenes File an
Locked	Scratchschutz auf einzelne Files setzen oder löschen
Typ	Programmart



Kommandoleisten-Funktionen:

Alle Änderungen, die Sie mit den Kommando-Funktionen durchführen, werden zunächst nur im RAM-Speicher geändert. Zum Abspeichern auf Diskette ist Funktion 9 (Write) anzuwählen.

1. Name:
Müheloses Ändern des Filenamens, wobei auch Steuerzeichen erlaubt sind, solange sie nicht der Eingabesteuerung dienen.
RETURN – Bestätigung
DEL – Löschen des Eingabefeldes

Wurde keine Eingabe vorgenommen, so bleibt nach ‹RETURN› der alte Name erhalten. Der Term ‹ ,8,1 › kann nach Drücken von ‹SHIFT-SPACE› angehängt werden.

Beispiel: Schreiben Sie als Filenamen „Test", drücken Sie anschließend gleichzeitig ‹SHIFT-SPACE› und geben dann ‹ ,8,1 › ein.
Das Inhaltsverzeichnis sähe nun wie folgt aus:

100 „TEST" ,8,1 PRG

2. Type/Recover

Es gibt folgende Filetypen: SEQ (sequentielle Datei), rel (relative Datei), PRG (Programm), USR (User-Datei), DEL (gelöschte Datei, aber nicht gescratched), ??? (illegaler Filetype), ––– (gescratchtes File, wird im Normalfall nicht angezeigt).

Festlegung eines Filetypes oder Rettung eines gescratchten Files. Die Auswahl der unterschiedlichen Filetypen erfolgt durch Eingabe der Zeichen

s = SEQ, p = PRG, d = DEL, u = USR, r = REL, ? = ???.

Da beim Scratchen eines Files nur der Filetyp-Extend eines Files gelöscht wird und die Blöcke im BAM als frei gesetzt werden, ist es möglich, Programme zu retten.
Es muß nur die Typenkennung neu gesetzt werden und sicherheitshalber der VALIDATE-Floppybefehl durchgeführt werden.

3. Lenght:
Mit dieser Funktion kann der Längeneintrag eines Files im Directory verändert werden.
Es dürfen hierbei maximal 5 Ziffern eingegeben werden. Erlaubte Ziffern: 0 - 9. Löschen mit ‹DEL-Taste›.

4. Track
Ändern der Adresse des ersten Blocks eines Programmes

5. Sektor:
Ändern der Adresse des ersten Sektors eines Programmes

6. CLOSE:
Hiermit können noch geöffnete Files wieder geschlossen werden. Dieses ist für viele Anwender sicherlich eine wichtige Funktion, da sich beim Zugriff auf noch geöffnete Files oft enorme Probleme ergeben. Ein geöffnetes File ist im Close-Feld des Operationszirkels mit einem " ∗ " gekennzeichnet. Nach Schließen einer Datei sollte sicherheitshalber noch der VALIDATE-Floppybefehl ausgeführt werden.

7. (UN)LOCK:
Setzt und löscht einen Scratch-Schutz für einzelne Files. Ein gesetzter Scratch-Schutz wird im Locked-Feld des Operationszirkels mit einem "< " angezeigt.

8. SCRATCH:
Diese Option löscht einzelne Files. Ein mit „SCRATCH" gelöschtes Programm kann mit der Funktion TYPE/RECOVER wieder hergestellt werden.

9. WRITE:
Alle Veränderungen, die in diesem Untermenü durchgeführt worden sind, werden mit diesem Befehl aus dem RAM-Speicher auf Diskette kopiert.

10. READ:
Einlesen des Directorys

11. MENÜ:
Rückkehr ins Hauptmenü

G. DIR-Sorter:

Die Dir-Sorter-Funktion dient dazu, sich sein eigenes Disketten-Directory, mit eigenen Einträgen und Hinweisen zu gestalten.
Nach Anwahl dieser Funktion wird zunächst das Directory der im Laufwerk befindlichen Diskette eingelesen. Im Anschluß daran wird das Dir-Sorter-Menü aufgezeigt.
Der Aufbau und die Bedienung sind ähnlich wie im Manipulate-Menü; in der linken Bildschirmhälfte wird die Kommando-Leiste mit mehreren Funktionen (anzufahren mit ‹CRSR aufwärts› und ‹CRSR abwärts›) aufgezeigt. Rechts unten befindet sich das Directory-Fenster, das mit F5/F7 verschoben werden kann. Rechts oben ist der Operationszirkel (OPZ) in Form eines Zeilenausschnittes zu sehen.

Kommandoleisten-Funktionen:

Sollen die mit den Kommandofunktionen ausgeführten Veränderungen auf Diskette abgespeichert werden, ist die Funktion WRITE (siehe Punkt 6/Write) anzuwählen.

1. Insert
Mit Insert kann der Inhalt des OPZ-Zeilenausschnittes in das Directory eingesetzt werden. Der Zeilenausschnitt wird an der Markierung des Directory-Fensters eingepaßt. Bei Aufruf des DIR-Sorters ist der Ausschnitt als Trennlinie vordefiniert, mit der Sie Ihre Programmauflistung wunderbar untergliedern können. Die Trennlinie kann aber problemlos umgeschrieben werden (siehe Punkt 4/Define Line).

2. Position:
Wer hätte nicht schon einmal gerne sein Directory so richtig umgestrickt? Die Position-Funktion ermöglicht, die einzelnen File-Einträge im Directory nach Belieben umzuplatzieren. Der neu zu platzierende Eintrag ist auf Höhe der Hakenzeichen-Markierung des Directory-Fensters zu bringen. Nach einer Bestätigung mit ‹RETURN› wird der File-Eintrag in den OPZ-Zeilenausschnitt transferiert und aus dem Directory gelöscht. Mit F5/F7 kann nun die neue Stelle angefahren werden, an die der File-Eintrag mit ‹RETURN› zurücktransferiert werden soll.

3. Delete:
DELETE löscht einen File-Eintrag aus dem Directory; hierauf sollte noch der VALIDATE-Floppybefehl durchgeführt werden.

4. Define Line:
Der OPZ-Zeilenausschnitt kann mit ‹DEFINE-LINE› neu definiert und mit ‹INSERT› eingefügt werden. Define-Line ermöglicht es, eigene Bemerkungen, Hinweise und andere Gestaltungsvermerke einzusetzen.

5. Read:
Liest das Directory ein.

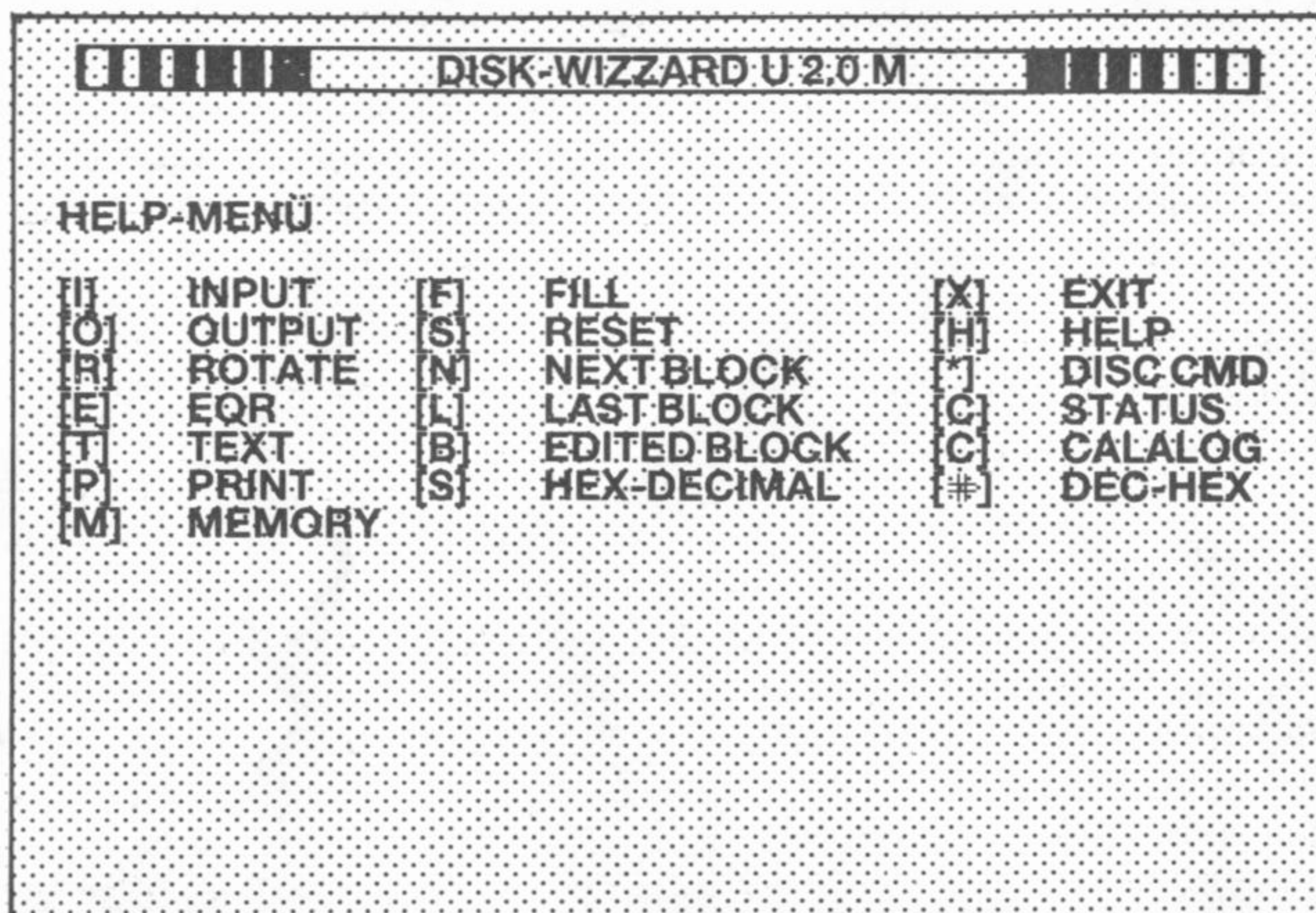
6. Write:
Alle Veränderungen, die in diesem Untermenü durchgeführt worden sind, werden mit diesem Befehl aus dem RAM-Speicher auf Diskette kopiert.

7. Menü
Rückkehr ins Hauptmenü.

H. Monitor

Dieser Diskettenmonitor dient dazu, auch die letzten Bits und Bytes Ihrer Diskette zu verändern. Nach Aufruf dieser Funktion gibt der Monitor sein Help-Menü aus, welches alle Monitor-Befehle mit Eingabesyntax enthält. Die Befehle werden im Direktmodus eingegeben, falsche Eingaben werden mit einem ‹?› quittiert. Zahlenbasis für Zahleneingaben ist das Hexadezimalsystem. Da aber nur wenige C 64-Besitzer des Hexadezimalsystemes mächtig sind, enthält der Monitor auch zwei Umberechnungsroutinen. Im Gegensatz zu den Unterprogrammen MANIPULATE und DIR-SORTER dringt der Monitor in die Tiefen Ihrer Disketten-Sektoren vor; daher kann schon ein fälschlich geändertes Byte das „Ende” eines ganzen Programmes bedeuten.

Die wichtigsten Monitor-Befehle:



1. Input
INPUT liest einen Block in den Monitor-Memory-Speicher ein.
Syntax: I ‹Spur› ‹Sektor›
Die Angaben SPUR und SEKTOR sind als zweistellige Hexadezimalzahlen zu machen, können aber weggelassen werden, wenn der gleiche Block nochmals eingelesen werden soll.
z.B.: I 1201 – dezimal 18,01, liest einen Teil des Directorys ein.

2. Memory Dump
Listet den Inhalt des Monitor-Memory-Speichers auf.
Syntax: M
Die Anzeige kann mit ‹CTRL›, ‹C=› oder ‹SHIFT› angehalten und mit ‹RUN/STOP› beendet werden. Der Monitor zeigt auf der linken Seite pro Zeile jeweils acht Hex-Bytes auf, deren ASCII-Darstellung in gleicher Höhe auf der rechten Seite zu lesen ist. In dieser Funktion kann der aufgezeigte Inhalt direkt abgeändert werden, das heißt, man führt den Cursor auf das zu ändernde Byte und schreibt den neuen Wert an dessen Stelle und bestätigt mit ‹RETURN›.

3. Output
Schreibt den Inhalt des Monitor-Memory-Speichers auf Diskette zurück.
Syntax: 0 ‹Spur› ‹Sektor›
Die Angaben SPUR und SEKTOR sind als zweistellige Hexadezimalzahlen zu machen, können aber weggelassen werden, wenn der Block wieder auf seinen Ursprung zurückgeschrieben werden soll.

4. Edit Block
Zeigt die Adresse (Spur, Sektor) des gerade im Memory-Speicher befindlichen Blockes auf.
Syntax: B

5. Last Block
Liest den Block ein, der vor dem gerade im Monitor-Memory-Speicher liegenden Block bearbeitet wurde.
Syntax: L

6. Next Block
Liest den Block ein, auf den durch den Blockzeiger des gerade bearbeiteten Sektors hingewiesen wird.
Syntax: N
Diese Funktion findet hauptsächlich dann Verwendung, wenn ganze Programme auf Diskette verfolgt werden sollen. Wird auf keinen weiteren Block mehr hingezeigt, wird ein „?" ausgegeben.

7. Rotate
Veranlast ein zyklisches Linksrotieren der Bits. Diese Funktion dient zur (De) Codierung von Texten oder Tabellen auf der Diskette.
Syntax: R ‹Anzahl›
Sinnvolle Folgefunktion: M
‹Anzahl› ist ein Wert zwischen 00 und 07.
Im Zusammenhang mit FIND TEXT (Menüfunktion I.) lassen sich hiermit gefundene Texte decodieren und verändern.

8. EOR
Verknüpft alle Bytes eines Blocks mit Entweder-Oder-Aussagen (EOR) und dient zur (De) Codierung von Daten.
Syntax: E ‹Wert›
Sinnvolle Folgefunktion: M
Der ‹Wert› hat zwischen 00 und FF zu liegen.

9. Text
Diese Funktion fügt automatisch einen Text innerhalb eines Blockes ein.
Syntax: T ‹Adresse› „Text"
Sinnvolle Folgefunktion: M
‹Adresse› gibt an, ab dem wievielten Byte im Block der Text eingesetzt werden soll; z.B. T 88 „Beispiel"

10. Fill
Füllt den Monitor-Memory-Speicher mit beliebigen Werten auf.
Syntax: F ‹Byte›
Sinnvolle Folgefunktion: M
‹Byte› ist hierbei der neue Wert, der den einzelnen Bytes zugeordnet wird.

11. Hex-Dec
Dient zur Umberechnung einer Hexadezimalzahl in eine Dezimalzahl.
Syntax: $ ‹Zahl›
‹Zahl› ist als zwei- oder vierstellige Hexadezimalzahl anzugeben.

12. Dec-Hex
Dient zur Umberechnung einer Dezimalzahl in eine Hexadezimalzahl.
Syntax: # ‹Zahl›
Die größtmögliche ‹Zahl› zum Umberechnen ist 65 535.

13. Catalog
Gibt das Disketten-Directory aus.
Syntax: C

14. Status
Liest den Fehlerkanal des Floppy aus.
Syntax: @

15. Disc Command
Zum Senden von Diskettenbefehlen an die Floppy.
Syntax: * ‹Befehl›
Als Befehlstext sind Floppy-Befehle ohne leidige Open/Close Parameter anzugeben.

16. Reset
Neutralisiert alle Veränderungen, soweit sie nicht schon auf Diskette geschrieben worden sind.
Syntax: S

17. Help
Ruft das Hilfsmenü des Monitors auf.
Syntax: H

18. Exit
Rückkehr ins Hauptmenü.
Syntax: X

I. FIND TEXT

Dieser Menüpunkt dient dazu, Texte (auch evtl. verschlüsselte) auf der Diskette aufzuspüren. Wird ein Text gefunden, werden folgende Parameter ausgegeben: EOR-Wert, Rotate-Wert (beide wichtig für Weiterbearbeitung im Monitor), Track und Spur. Mit Drücken der Leertaste wird weitergesucht, mit jeder anderen Taste kehrt man ins Hauptmenü zurück. Es werden gleichzeitig immer 2 Blocks eingelesen, um auch sektorübergreifende Texte zu finden.
Nach Anwahl dieses Menüpunktes wird ein Untermenü mit den Funktionen ausgegeben:
1. Watch Track(s) - suchen nach Texten auf ganzen Spuren
2. Follow Pointers - suchen mit Blockverfolgung entsprechend den Blockzeigern
3. Watch two Sektors - suchen nach Text in nur zwei zusammenhängenden Blöcken.
4. Menü - Rückkehr ins Hauptmenü

Funktionsbeschreibung:

1. Watch Track(s)
Nach Anwahl dieser Funktion werden mehrere Angaben abgefragt:
a) FIND TEXT - erfordert die Eingabe des Textes, nach dem gesucht werden soll.

b) START TRACK - eingeben der ersten Spur, ab der gesucht werden soll.

c) END TRACK - eingeben der letzten Spur, bis zu der einschließlich gesucht werden soll. Die Angabe des END TRACK muß größer sein als die des START TRACK.

d) EOR-CODE - eingeben des EOR-Wertes (Entweder-Oder-Verknüpfung) zur Decodierung. Werte zwischen 00 und FF sind zugelassen. Bei einem Wert gleich 00 wird nach unverschlüsselten Texten gesucht.

e) ROTATE-CODE - Angabe der Häufigkeit, mit der Bits linksrotiert werden. Hierbei sind Werte zwischen 00 und 07 erlaubt. Bei einem Decodierungswert von 00 wird nach unverschlüsselten Texten gesucht.

f) EOR-RATATE - legt die Reihenfolge der Decodierung fest (erst EOR und dann ROTATE oder umgekehrt). Die Antwort kann mit den Cursor-Tasten auf „Y" oder „N" eingestellt werden. Bei „Y" erfolgt zuerst die EOR- und dann die ROTATE-Decodierung, bei „N" entsprechend umgekehrt.

g) CONTINIOUSLY - arbeitet die Abfragen d, e und f zusätzlich in allen Angaben-Kombinationen ab. Es werden dann pro Block ca. 2 Millionen Vergleiche durchgeführt, daher wird pro Block auch ca. 8 - 10 Minuten Suchzeit benötigt.
Um die Suchzeit nicht noch zusätzlich zu verlängern, werden der Bildschirm und die Such-Statusmeldung abgeschaltet. Zur Kontrolle wird aber in einem bestimmten Zyklus die Bildschirmfarbe gewechselt.

h) ARE YOU SURE? - diese Endabfrage ist ebenfalls mit Y oder N (Cursor-Tasten) zu beantworten.

2. FOLLOW POINTERS

Diese Funktion wird vor allem dann angewendet, wenn ein bestimmtes Programm durchsucht werden soll! (Programme sind auf Diskette ja nicht immer in aufeinander folgenden Blocks abgelegt). Hierbei werden die einzelnen Sprung-Pointer verfolgt. Die Start-Suchadresse für ein bestimmtes Programm finden Sie im Unterprogramm MANIPULATE (Punkt F.). Auch zu dieser Funktion

werden einige Angaben abverlangt. Diese entsprechen den Abfragen der WATCH TRACK(S)-Funktion (siehe 1 a - 1 e).
Zusätzlich wird gefragt:
START SECTOR - eingeben des Startsektors auf der Startspur.

3. WATCH TWO SEKTORS
Die Abfragen hierzu entsprechen denen unter Punkt 2-FOLLOW POINTERS.

4. Menü
Rücksprung ins Hauptmenü

Hinweis:
Für unübersehbar verstrickte Disketten und nicht mehr auffindbare Dateien übernehmen wir keine Haftung.
Ebenso werden nach Handgreiflichkeiten beschädigte Diskettenstationen nicht ersetzt - wir bitten um Ihr Verständnis!

VIEL SPASS!!!

Technische Änderungen vorbehalten!

547-12-88/K/E

